

# Lost Planet 2

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Lost Planet 2**

**autor: Artur „Arxel” Justyński**

**GRYOnline.pl**

**Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.**

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

Producent Capcom, Wydawca Capcom, Wydawca PL Cenega Poland  
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.  
należą do ich prawowitych właścicieli.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Prolog</b>	<b>4</b>
<b>Epizod 1</b>	<b>8</b>
Rozdział 1	8
Rozdział 2	20
Rozdział 3	27
<b>Epizod 2</b>	<b>39</b>
Rozdział 1	39
Rozdział 2	51
Rozdział 3	60
<b>Epizod 3</b>	<b>64</b>
Rozdział 1	64
Rozdział 2	67
Rozdział 3	70
<b>Epizod 4</b>	<b>79</b>
Rozdział 1	79
Rozdział 2	91
Rozdział 3	99
Rozdział 4	107
Rozdział 5	117
<b>Epizod 5</b>	<b>126</b>
Rozdział 1	126
Rozdział 2	130
Rozdział 3	134
<b>Epizod 6</b>	<b>139</b>
Rozdział 1	139
Rozdział 2	145
Rozdział 3	152
Rozdział 4	159

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-Online.

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Poradnik do bardzo efektowej gry *Lost Planet 2* zawiera kompletny opis przejścia wszystkich dostępnych w grze epizodów stanowiących główną fabułę gry. Prócz standardowej solucji poszczególnych poziomów znajdziesz tutaj kilka wskazówek odnośnie sposobu prowadzenia rozgrywki szczególnie w przypadku walk z bossami.

Warto zaznaczyć, iż gra znaczną wagę przypisuje do trybu **współpracy z przyjaciółmi**, dlatego też granie w pojedynkę może niekiedy przysporzyć trudności wiążącej się z nieco gorszymi rezultatami w poszczególnych rozdziałach spowodowanymi brakiem wykonania wszystkich celów misji.

## Oznaczenia kolorów w poradniku:

**Brązowy kolor** informuje o przeciwnikach.

**Kolorem pomarańczowym** zostały oznaczone miejsca aktywacji wszelkich terminali czy generatorów.

**Zielony kolor** oznacza miejsce znalezienia przydatnej broni, PW lub pancerza.

**Artur „Arxel” Justyński ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))**

## Garść porad

- Najważniejszym aspektem w grze jest energia termalna (EN-T), która to stanowi źródło Twojej energii życiowej. Warto zawsze mieć na uwadze jej poziom i starać się utrzymać jak największą ilość energii. Prócz możliwości regeneracyjnych życie EN-T stanowi również źródło wielu innych wspomagaczy podczas gry – przede wszystkim możesz nią strzelać, przekazując ją na przykład pozostałym graczom lub użyć jej do otwarcia skrzyni czy kontenera. Będąc w mechu jesteś w stanie dłużej utrzymywać się w powietrzu czy przez dłuższy czas używać dopalacza. W grze znajdziesz wiele źródeł energii termalnej – począwszy od ciał zabitych przeciwników, skończywszy na generatorach EN-T, które to pozwolą Ci podładować się po prostu stojąc obok nich.
- Przydatnym elementem i generalnie dość często narzucanym w celach misji są terminale, które po aktywacji zwiększają rezerwy oraz aktualizują mini-mapę. Jeśli wszystkie jednostki stracą całą energię termalną i rezerwy również zostanie wyzerowane, gra rozdział kończy się niepowodzeniem.
- Podczas samej walki bardzo ważne są uniki – pozwolą Ci uchylić się od niemalże każdego ataku ze strony wroga. Ćwicz je nieustannie, aż do perfekcji opanujesz moment, w którym powinieneś zrobić unik przy konkretnym typie przeciwnika.
- W grze znajdziesz kilka rodzajów broni – zarówno tej przeznaczonej dla człowieka jak i również specjalne dla PW. Ważny jest fakt, iż broń ciężką, przygotowaną dla mechów jesteś w stanie samemu podnieść i z niej strzelać. Niestety kiedy będziesz chciał przełączyć się na inną broń, ta zostanie rzucona na ziemię. Ponadto, istnieje możliwość wyciągania tejże broni z mechów jak i również podmiana na inną, przez co możesz stworzyć sobie mecha z zestawem ulubionych broni (z poszczególnymi wyjątkami).
- Twoim głównym przeciwnikiem są Akridy, które posiadają swoje słabe punkty w postaci świecących na pomarańczowo rdzeni, bardzo łatwych do zauważenia. Kluczowym elementem w walce z tymi stworami jest przeważnie zniszczenie wspomnianych rdzeni.
- W przypadku walki z wrogim PW sprawdza się zasada „równy z równym” – postaraj się zawsze mechów atakować przy pomocy PW. Jeśli nie ma żadnego w pobliżu poszukaj chociażby broni PW lub w ostateczności użyj wyrzutni czy granatów.

# Prolog



Kiedy przejmiesz kontrolę nad bohaterem w pierwszej kolejności zapoznaj się z informacjami na tablicy po prawej – w grze natrafisz na kilka takich tablic, znajdują się na nich najważniejsze informacje na temat rozgrywki oraz opis wielu przydatnych funkcji. Kiedy będziesz gotowy wsiądź do mecha po lewej i ruszaj przed siebie.



Z uwagi na zamieć widoczność jest strasznie ograniczona, ponadto nie masz dostępu do mapy – staraj się więc trzymać dość blisko swojego kompana. W pewnym momencie wynurzą się na powierzchnię z ziemi gniazda, zaś po chwili z tych gniazd **Akridy**. Postaraj się w pierwszej kolejności jak najszybciej zniszczyć gniazda, aby powstrzymać dalsze wylęganie się potworów.



Aktywuje się przerywnik filmowy, po którym niestety będziesz musiał udać się dalej pieszo. Przed sobą znajdziesz **terminal** – warto go aktywować. Informacje na temat terminali znajdziesz również na tablicy informacyjnej. Kiedy będziesz już miał podgląd na mapę ruszaj w stronę kolejnej tablicy.



Poznasz działanie kotwiczki, dzięki której jesteś w stanie wdrapać się na stromą ścianę. Wykorzystaj nabytą wiedzę, by dostać się na samą górę.



Wykorzystaj energię termalną aby aktywować skrzynię – tylko w ten sposób jesteś w stanie je otworzyć, jeśli poziom Twojej energii termalnej wyniesie zero, będziesz musiał obejść się smakiem. Wewnątrz skrzyni znajdziesz **wyrzutnię rakiet**.



Zeskocz na dół po drugiej stronie wzniesienia. Natrafisz tam na kolejny **terminal**, który również aktywuj. Na mapie powinny pojawić się czerwone punkty zwiastujące wroga – **Akridy** i ich gniazda znajdziesz tuż za ścianą zniszczonego budynku. Natrafisz tam również na kolejną skrzynię, w której znajdziesz broń cięższego kalibru – **Śrutówka PW**.



Nim dostaniesz się na śmigłowiec ewakuacyjny będziesz musiał zmierzyć się z pierwszym **bossem**. Podobnie jak w przypadku każdego Akrida, jego słabe punkty odznaczają się na tle całości kolorem pomarańczowym. Aby zlikwidować potwora musisz zniszczyć jego **ogon**, jednakże nic nie stoi na przeszkodzie, aby wpieryw pozbawić go odnóży strzelając w pomarańczowe **stawy**. Po pozbyciu się gada pozbieraj wszystkie skrzynie, po czym udaj się do śmigłowca, gdzie zakończysz misję.